LE MAGAZINE DE LA MICRO PASSION

MICRO 68

EMBRUNS
LES PUCES DE L'EQUIPAGE

ILE DESERTE
NOS LOGICIELS FAVORIS

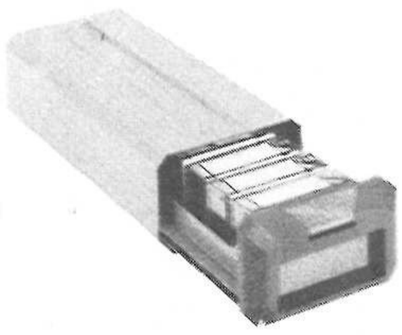
C'EST L'ETE
JEU TEST POUR LA PLAGE

FOLIES COMMODORE

32 PAGES de programmes

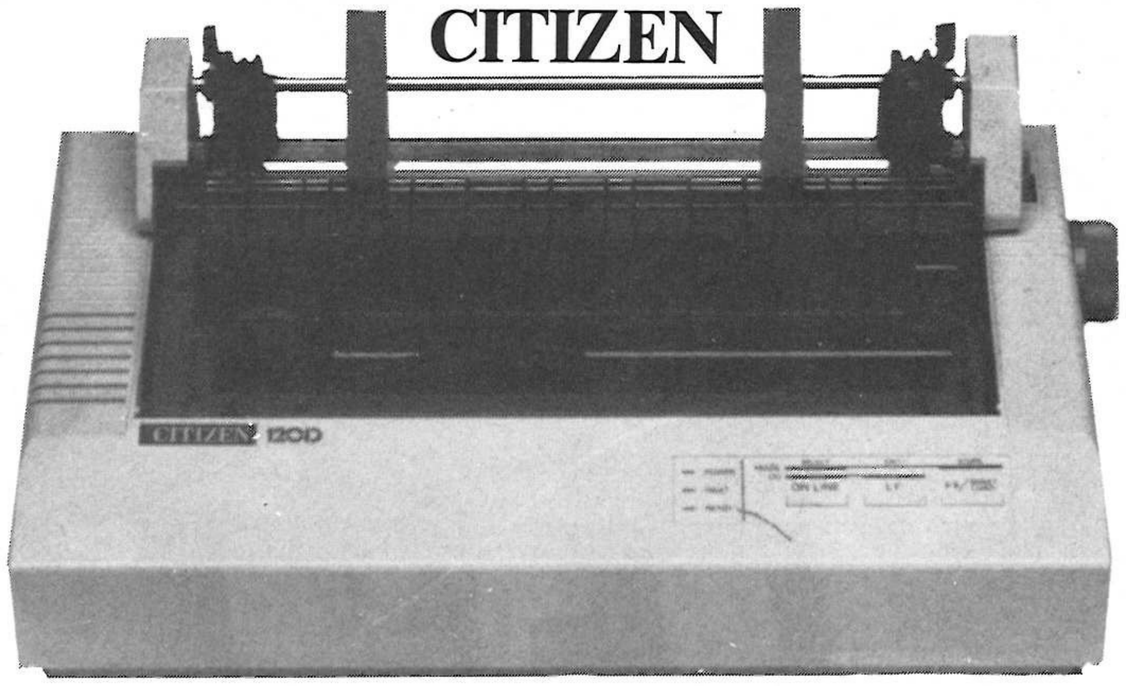
N° 9 JUILLET-AOUT 86 | 20 FF M 2249 - 09 - 20 FF | Belgique 154 FB - Suisse 7 FS

LES PRIX FONDENT AU SOLEIL !!!

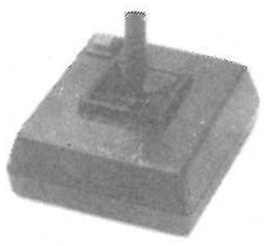


Des boîtes géniales pour ranger vos supports !
☐ pour disquettes 5"1/4 ..... ~~180~~ F 155 F
☐ pour disquettes 3" et 3"1/2 ... ~~160~~ F 135 F
☐ pour cassettes ..... ~~99~~ F 85 F

☐ CPC 6128 moniteur monochrome ... N.C.
☐ CPC 6128 moniteur couleur ..... N.C.



120 CPS - matrice 9 x 9 - traction ou friction - jusqu'à 3 ex. - compatible EBSON - garantie 2 ans - interface centronic intégrée.
Copie d'écran, listing, courrier, que vous ayez un Amstrad, Oric, Sinclair*, Thomson, Commodore*... vous serez enchanté par cette imprimante.
☐ CITIZEN 120 D ..... ~~3490~~ F 3190 F
* avec interface



☐ tirvitt 2 ..... 150 F
☐ les 2 ..... ~~300~~ F 250 F

☐ 50 super-jeux .. 120 F
sur une cassette ..... ~~150~~ F

Sur une cassette pour : Oric 1 - ~~Atmos~~ - C64 - VIC 20 - Atari - Apple - ZX81 - Spectrum - Electron - Laser 3000 - B.B.C.

AMSTRAD

☐ amstradeus	~~498~~ F 399 F	☐ stress	~~150~~ F 95 F
☐ bombjack - D	~~180~~ F 149 F	☐ back gammon	~~135~~ F 95 F
☐ commande - D	~~180~~ F 149 F	☐ supersonic	~~109~~ F 85 F
☐ green beret - D	~~175~~ F 149 F	☐ sweevos world	~~120~~ F 90 F
☐ green beret	~~105~~ F 95 F	☐ pans	~~125~~ F 85 F
☐ spin dizzy	~~110~~ F 95 F	☐ hard hat mack	~~150~~ F 99 F
☐ turbo esprit	~~100~~ F 80 F	☐ corepaint	~~148~~ F 80 F
☐ winter games - D	~~165~~ F 145 F	☐ master of the lamps	~~129~~ F 95 F
☐ 3D grand prise - D	~~150~~ F 129 F	☐ CP graph	~~150~~ F 99 F
☐ they sold a million n° 1	~~120~~ F 78 F	☐ superbio	~~100~~ F 75 F
☐ they sold a million n° 1 - D	~~180~~ F 118 F	☐ 3 D sub.	~~120~~ F 80 F
☐ salut l'artiste	~~165~~ F 98 F	☐ matrix	~~109~~ F 69 F
☐ initiation basic	~~245~~ F 198 F	☐ torann	~~175~~ F 80 F
☐ easy amscalc	~~245~~ F 148 F	☐ mercenaire	~~100~~ F 69 F
☐ master file	~~290~~ F 198 F	☐ Dranne	~~120~~ F 80 F
☐ spitfire 40- D	~~180~~ F 159 F	☐ fighting warrior	~~110~~ F 79 F
☐ starwatcher - D	~~288~~ F 199 F	☐ logiformes	~~120~~ F 89 F
☐ micropen - D	~~580~~ F 399 F	☐ coloric	~~100~~ F 69 F
☐ never ending story	~~125~~ F 89 F	☐ mission detector	~~120~~ F 89 F
☐ loto	~~125~~ F 105 F	☐ AMX calc	~~250~~ F 169 F
☐ tennis 3D- -D	~~199~~ F 169 F	☐ aide bureautique	~~175~~ F 119 F
☐ H - basic	~~490~~ F 199 F	☐ 3 D voice chess - D7	~~200~~ F 139 F
☐ bruce lee - D	~~160~~ F 139 F	☐ la ville infernale - D7	~~220~~ F 149 F
☐ contamination - D	~~220~~ F 189 F	☐ raid souterrain - D7	~~150~~ F 99 F
☐ they sold a million n° 2 - D	~~180~~ F 159 F	☐ facturation (coré)	~~185~~ F 99 F
☐ they sold a million n° 2	~~120~~ F 99 F	☐ gutter	~~120~~ F 89 F
☐ dossier "G" - D	~~199~~ F 159 F	☐ macadam bumper	~~160~~ F 119 F
☐ sorcery "+" D	~~165~~ F 110 F	☐ s.o.s. space	~~170~~ F 119 F
☐ tau ceti - D	~~180~~ F 110 F	☐ star avenger (464)	~~100~~ F 69 F
☐ ping-pong	~~120~~ F 85 F	☐ gems of stradus	~~100~~ F 69 F
☐ rambo	~~105~~ F 80 F	☐ atom smasher	~~100~~ F 69 F
☐ empire	~~195~~ F 160 F	☐ crayon optique DK tronic	~~295~~ F 195 F

ORIC

☐ finances (oric 1)	60 F	☐ oric mon	99 F
☐ arsène lapin	80 F	☐ pasta blasta	85 F
☐ basic étendu	95 F	☐ rat splat	80 F
☐ dédal	75 F	☐ talisman	98 F
☐ défense force	70 F	☐ titan	95 F
☐ gest	85 F	☐ ultima zone	65 F
☐ ghostman	80 F	☐ caractor (oric 1)	55 F
☐ image	98 F	☐ zig zag (oric 1)	50 F
☐ insect insanity	69 F	☐ jogger (oric 1)	45 F
☐ lone raider	74 F	☐ pengoric (oric 1)	50 F
☐ mushroom	72 F	☐ facturation (oric 1)	60 F

COMMODORE

☐ david midnight	~~175~~ F 85 F	☐ paper clip 64 D	~~590~~ F 510 F
☐ raid bungeling bay	~~125~~ F 90 F	☐ oxford pascal D	~~590~~ F 408 F
☐ spelunker	~~145~~ F 95 F	☐ oxford pascal K7	~~290~~ F 199 F
☐ ghetto blaster	~~135~~ F 95 F	☐ home organizer recettes	~~190~~ F 115 F
☐ one and one	~~125~~ F 85 F	☐ home organizer timbres	~~190~~ F 115 F
☐ F 15 strike eagle D	~~185~~ F 140 F	☐ home organizer carnet adr.	~~190~~ F 115 F
☐ flight simulator 2 - D	~~630~~ F 545 F	☐ home organizer liste adr.	~~190~~ F 115 F
☐ king fu master D	~~160~~ F 135 F	☐ home organizer photos	~~190~~ F 115 F
☐ mandragore D	~~295~~ F 245 F	☐ home organizer inventaire	~~190~~ F 115 F
☐ ping-pong D	~~155~~ F 125 F	☐ turbo 20	~~385~~ F 285 F
☐ summer games II D	~~195~~ F 159 F	☐ théâtre europe D	~~170~~ F 135 F
☐ supper zaxxon D	~~165~~ F 139 F	☐ they sold a million D 7	~~180~~ F 120 F
☐ paper clip 64 D	~~590~~ F 510 F	☐ game killer (cart.)	~~195~~ F 160 F
☐ oxford pascal D	~~590~~ F 408 F	☐ pancho	~~120~~ F 85 F
☐ oxford pascal K7	~~290~~ F 199 F	☐ ankk	~~175~~ F 75 F
☐ home organizer recettes	~~190~~ F 115 F	☐ série noire	~~125~~ F 70 F
☐ home organizer timbres	~~190~~ F 115 F	☐ infernal runner	~~140~~ F 110 F
☐ home organizer carnet adr.	~~190~~ F 115 F	☐ master of the lamps	~~140~~ F 85 F
☐ home organizer liste adr.	~~190~~ F 115 F	☐ hover bouver	~~105~~ F 75 F
☐ home organizer photos	~~190~~ F 115 F	☐ beamrider	~~130~~ F 75 F
☐ home organizer inventaire	~~190~~ F 115 F	☐ pitfall II	~~135~~ F 80 F
☐ turbo 20	~~385~~ F 285 F	☐ aztec	~~165~~ F 60 F
☐ théâtre europe D	~~170~~ F 135 F	☐ koronis rift	~~115~~ F 75 F
☐ they sold a million D 7	~~180~~ F 120 F	☐ web dimension	~~140~~ F 80 F
☐ game killer (cart.)	~~195~~ F 160 F	☐ rock'n bolt	~~135~~ F 90 F
☐ pancho	~~120~~ F 85 F	☐ pastfinders	~~135~~ F 90 F
☐ ankk	~~175~~ F 75 F	☐ archon	~~120~~ F 90 F
☐ série noire	~~125~~ F 70 F	☐ a view to a kill	~~140~~ F 85 F
☐ infernal runner	~~140~~ F 110 F	☐ slapshot	~~120~~ F 90 F
☐ master of the lamps	~~140~~ F 85 F	☐ battle for normandy	~~145~~ F 100 F
☐ hover bouver	~~105~~ F 75 F	☐ scrabble	~~195~~ F 115 F
☐ beamrider	~~130~~ F 75 F	☐ megarnem (ext. mémoire)	~~390~~ F 295 F
☐ pitfall II	~~135~~ F 80 F	☐ théâtre europe	~~140~~ F 95 F
☐ aztec	~~165~~ F 60 F	☐ space shuttle	~~135~~ F 95 F
☐ koronis rift	~~115~~ F 75 F	☐ macadam bumper	~~160~~ F 120 F
☐ web dimension	~~140~~ F 80 F	☐ they sold a million K7	~~130~~ F 95 F
☐ rock'n bolt	~~135~~ F 90 F		
☐ pastfinders	~~135~~ F 90 F		
☐ archon	~~120~~ F 90 F		
☐ a view to a kill	~~140~~ F 85 F		
☐ slapshot	~~120~~ F 90 F		
☐ battle for normandy	~~145~~ F 100 F		
☐ scrabble	~~195~~ F 115 F		
☐ megarnem (ext. mémoire)	~~390~~ F 295 F		
☐ théâtre europe	~~140~~ F 95 F		
☐ space shuttle	~~135~~ F 95 F		
☐ macadam bumper	~~160~~ F 120 F		
☐ they sold a million K7	~~130~~ F 95 F		

SPECTRUM

☐ arcadia	~~110~~ F 80 F	☐ riddler's den	~~135~~ F 85 F
☐ pedro	~~110~~ F 80 F	☐ hopper	~~100~~ F 70 F
☐ bugaloo	~~120~~ F 75 F	☐ road toad	~~100~~ F 70 F
☐ painting joe	~~109~~ F 69 F	☐ bear boover	~~105~~ F 80 F
☐ bäords of midnight	~~120~~ F 90 F	☐ snooker	~~105~~ F 85 F
☐ lombrix	~~95~~ F 69 F	☐ jumping jack	~~100~~ F 85 F
☐ aquarius	~~105~~ F 75 F	☐ cookie	~~105~~ F 75 F
☐ chuckie egg	~~105~~ F 80 F	☐ impossible mission	~~105~~ F 85 F
☐ jet pac	~~105~~ F 80 F	☐ the hobbit	~~180~~ F 105 F
☐ ballblazer	~~120~~ F 85 F	☐ barry M.G. boxing	~~110~~ F 75 F
☐ back gammon	~~140~~ F 100 F	☐ computer 10 hits	~~120~~ F 85 F
☐ go to hell	~~120~~ F 85 F	☐ doom dark	~~120~~ F 85 F
☐ manic miner	~~100~~ F 80 F	☐ hacker	~~120~~ F 85 F
☐ mind shadow	~~115~~ F 75 F	☐ movie	~~105~~ F 75 F
☐ i of the mask	~~115~~ F 90 F	☐ starion	~~115~~ F 80 F
☐ zip zap	~~100~~ F 70 F	☐ sweevo's world	~~100~~ F 70 F
☐ toy bizarre	~~120~~ F 75 F	☐ thomahawk	~~115~~ F 80 F
☐ siège	~~120~~ F 60 F	☐ X-cell	~~95~~ F 70 F
☐ trashman	~~110~~ F 70 F	☐ zoom	~~100~~ F 75 F

THOMSON

5 : MO5
7 : TO7-70
9 : TO9
Q : Q.D.D.

M : cartouche
C : cassette
D : disquette

☐ le téléphone C7-5	~~195~~ F 99 F	☐ TRAP M5-7	~~390~~ F 149 F
☐ feu vert C7-5	~~175~~ F 119 F	☐ club de football C7-5	~~195~~ F 119 F
☐ geste artillac - D9	~~290~~ F 249 F	☐ carnet d'adresse M7-5	~~360~~ F 249 F
☐ mandragore - D9	~~290~~ F 249 F	☐ gérez vos fiches M7-5	~~565~~ F 299 F
☐ point bac (français) - D9	~~325~~ F 289 F	☐ calculatrice M7-5	~~255~~ F 149 F
☐ balade big ben	~~250~~ F 215 F	☐ carnet de santé C7-5	~~205~~ F 129 F
☐ océania - D9	~~250~~ F 219 F	☐ polyphonia M7	~~490~~ F 249 F
☐ microscillo - Q5-7	~~270~~ F 249 F	☐ votre auto C7-5	~~195~~ F 109 F
☐ vampire - Q5-7	~~250~~ F 219 F	☐ agenda M7	~~310~~ F 199 F
☐ airbus M7-5	~~495~~ F 295 F	☐ motus M5	~~295~~ F 179 F
☐ contrôle aérien - D9	~~495~~ F 399 F	☐ un mot pour le compte M5	~~325~~ F 169 F
☐ DOS logo - D7-5	~~225~~ F 189 F	☐ gérez biblioth M5	~~490~~ F 299 F
☐ karaté - D7	~~220~~ F 189 F	☐ placements épargne C7-5	~~200~~ F 109 F
☐ miner 2049 - M5-7	~~345~~ F 279 F	☐ quest M5	~~335~~ F 199 F
☐ 3D sub. - C7-5	~~120~~ F 85 F	☐ tic-tac C5	~~140~~ F 89 F
☐ dianne - C7-5	~~125~~ F 89 F	☐ le millionnaire C5	~~140~~ F 99 F
☐ torann - C7-5	~~120~~ F 85 F	☐ une affaire en or C7-5	~~145~~ F 89 F
☐ super-tennis - C7-5	~~195~~ F 169 F	☐ monte-carlo C7-5	~~140~~ F 89 F
☐ thésaurus - D9	~~240~~ F 199 F	☐ talbo 5 C5	~~250~~ F 139 F
☐ rodéo - C7-5	~~190~~ F 159 F	☐ intox et zoë C5	~~200~~ F 109 F
☐ votez pour moi - C7-5	~~199~~ F 119 F	☐ le compte estrond C7-5	~~185~~ F 99 F
		☐ cubomagique C7-5	~~185~~ F 109 F
		☐ jeu de boole C7-5	~~185~~ F 109 F
		☐ addsous C7-5	~~185~~ F 115 F
		☐ 1815 C7-5	~~160~~ F 119 F

moniteur couleur sonore 12" : ☐ entrée péritel ..... ~~2695~~ F 2450 F ☐ pour commodore 128 (40-80 col.) ..... 2950 F

ORDIVIDUEL

20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL

EN JUILLET AOUT AUSSI

BON DE COMMANDE : Cocher le(s) article(s) désiré(s) - ou faites une liste sur papier libre en précisant bien la marque et le type de votre ordinateur.
faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F).

NOM _____ PRENOM _____ ORDINATEUR _____

ADRESSE _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

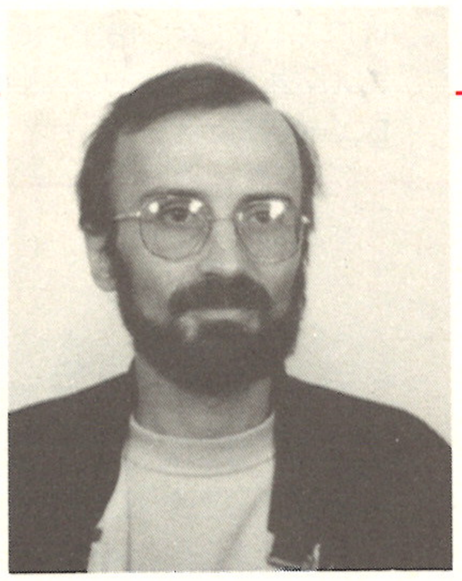
Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL,** 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

CAHIER DES AS

Atmos

OTHELLO

Langage : Basic.



BERNARD MISTRAL GAGNE UN CANON V 20 ET 3 000 F BON D'ACHAT MICRO-APPLICATION

Bernard Mistral
Trente-deux ans. Sa profession l'a poussé en 1981 vers l'informatique qui a pris depuis une bonne place dans ses loisirs, à côté des échecs et des jeux de réflexion en général. Attend, avec sa femme, deux « heureux événements » pour août.

Connu sous le nom de *Reversi* en Allemagne et en Angleterre à la fin du siècle dernier, le jeu *Othello* réapparaît en 1971 au Japon, puis aux Etats-Unis en 1975. Il arrive en France en 77 et une fédération s'y crée en 1983. Il est remarquable de noter que plus de la moitié des membres de cette fédération s'adonne à la programmation (un autre sport pour intellos !).

Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore le jeu, le principe en est assez simple. Deux joueurs s'affrontent sur un échiquier dont toutes les cases sont identiques. Dans le programme présenté ici, vous êtes opposé à votre Atmos. Les joueurs disposent, l'un de pions blancs, l'autre de pions noirs. Chacun pose un pion quand vient son tour de jouer, mais il doit le poser à côté d'un pion adverse de facon que, en traçant une ligne imaginaire (verticale, horizontale ou diagonale), il se trouve face à un de ses propres pions. Les pions adverses pris ainsi en tenaille deviennent alors la propriété de celui qui vient de jouer et change de couleur à l'écran. Il est possible de s'approprier plusieurs rangées en même temps. La partie se termine quand il n'y a plus possibilité de mouvement, soit que l'échiquier soit entièrement rempli, soit que tous les pions soient de la même couleur, soit que l'un des joueurs ne puisse plus créer de rangée.

Un jeu de commandes vous aidera. Il suffira de taper ⟨1⟩ et ce cher Atmos jouera le coup à votre place. En tapant ⟨CC⟩ en cours de partie, vous pourrez changer de camps, prenant la place d'Atmos et lui laissant la vôtre (pratique en cas de débâcle prévisible), ⟨N⟩ permet de choisir un niveau de jeu de (1 à 3), même en cours de partie.

Bernard MISTRAL

```
97 REM-----------INITIALISATION-----
98 REM            -------------
99 REM
100 RESTORE:CLS:DOKE#306,65535
110 FORI=1TO6:POKE#B7F0+I,126:NEXTI
120 POKE#B7F0,28:POKE#B7F7,28
130 PAPER0:INK0
140 CH$=CHR$(27)
150 AF$="@{@"+CHR$(126)+"6"+CHR$(126)
160 FORI=0TO6
170 POKE#B7D8+I,0
180 NEXTI
190 POKE#B7DB,8:POKE#B7DC,8
200 DIMMU(99):DIMVL(99):DIMDR(8)
210 NN=3:NR=1:BL=2:CB=-1
220 V$=CH$+"R":N$=CH$+"P"
230 FORI=0TO9
240 MU(I)=CB:I1=I$10:I2=I1+9:I3=I+90
250 MU(I1)=CB:MU(I2)=CB:MU(I3)=CB
260 NEXTI
270 MU(44)=BL:MU(55)=BL
280 MU(45)=NR:MU(54)=NR
290 PO=2:PJ=2:PS=0:T=1
300 FORI=1TO8
310 READI1:DR(I)=I1
320 NEXTI
330 DATA-1,-11,-10,-9,1,11,10,9
340 FORI=11TO88
350 READI1:VL(I)=I1
360 NEXTI
370 DATA95,0,15,10,10,15,0,95,0,0,0,-5,
9,12,12,9,-5,0,0
380 DATA0,15,9,15,20,20,15,9,15,0,0,10,
12,20,18,18,20,12,10,0
390 DATA0,10,12,20,18,18,20,12,10,0,0,1
5,9,15,20,20,15,9,15,0
400 DATA0,0,-5,9,12,12,9,-5,0,0,0,95,0,
15,10,10,15,0,95
495 REM
496 REM----------------------------
497 REM----------DEBUT DE PARTIE----
498 REM           --------------
499 REM
500 DOKE#306,10000
510 CLS
520 PRINT@4,0;CH$;"FTu as les  NOIRS";
530 M=BL:J=NR
540 M=BL:J=NR
595 REM
596 REM----------------------------
597 REM----------A QUI DE JOUER ?---
598 REM           ---------------
599 REM
600 GOTO630
610 GOSUB3000
620 IFPS=2ORPJ=0ORT=61THENGOTO20000
630 GOSUB1000
```

```
640 IFPS<2ANDPO>0ANDT<61THEN610
995 REM
996 REM------------------------------
997 REM----------COUP DU JOUEUR-----
998 REM           -------------
999 REM
1000 GOSUB5000
1010 AD=M:TR=J
1020 PRINT@24,7;"                ";
1030 PRINT@25,7;CH$;"GA toi  :";
1040 GETC$:PRINTC$;
1050 IFC$=""THENGOTO1030
1060 IFC$="P"THENGOTO1500
1070 IFC$="I"THEN7000
1080 IFC$="R"THEN15000
1090 IFC$="N"THEN11000
1100 C=ASC(C$):C=C-64
1110 IFC<1ORC>8THENGOTO1030
1120 GETL$:PRINTL$;
1130 IFL$=""THENGOTO1150
1140 IFL$="P"THENGOTO1500
1150 IFL$="C"THENIFC$="C"THENC$="CC":GO
TO7000
1160 IFL$="B"THENIFC$="A"THENC$="AB":GO
TO20000
1170 L=ASC(L$):L=L-48
1180 IFL<1ORL>8THENGOTO1030
1190 CS=10*C:CS=CS+L
1200 IFMU(CS)<>VDTHENGOTO1000
1210 SF=-1:GOSUB4000
1220 IFS=0THENGOTO1000
1230 SF=1:GOSUB4000
1240 PJ=PJ+S:PJ=PJ+1:PO=PO-S:T=T+1:PS=0
1250 RETURN
1495 REM
1496 REM------------------------------
1497 REM---------JE PASSE------------
1498 REM          --------
1499 REM
1500 FORCS=11TO88
1510 IFMU(CS)<>VDTHENS=0:GOTO1530
1520 STOP
1530 IFS=0THENGOTO1550
1540 CS=88
1550 NEXTCS
1560 IFS=0THENPS=PS+1:GOTO1250
1570 GOTO1000
2995 REM
2996 REM------------------------------
2997 REM---------ATMOS JOUE----------
2998 REM          ----------
2999 REM
3000 PRINT@24,8;CH$;" je reflechis";
3010 GOSUB5000:IFT>34ANDNN=3THENGOSUB10
500
3020 AD=J:TR=M:B=-100
3030 FORCS=11TO88
3040 IFT>34ANDNN>1THENGOSUB9000
3050 IFMU(CS)<>VDTHEN3120
3060 SF=-1:GOSUB4000
3070 IFS=0THEN3120
3080 SC=VL(CS)-S
3090 IFT>18THENSC=SC+S*2
3100 IFSC<=BTHENGOTO3120
3110 B=SC:MC=CS
3120 NEXTCS
3130 IFB=-100THENPRINT@24,8;CH$;" JE PA
SSE    ";:PS=PS+1:GOTO3210
3140 L=MC/10:L=INT(L):L=L*10
3150 L=MC-L:MB=MC
3160 MC=MC/10:MC=INT(MC):MC=MC+64
3170 C$=CHR$(MC):C$=C$+MID$(STR$(L),2,1
)
3180 PRINT@24,8;CH$;" Je JOUE :";C$;" "
;
3190 SF=1:CS=MB:GOSUB4000
3200 PO=PO+S+1:PJ=PJ-S:PS=0:T=T+1
3210 RETURN
3995 REM
3996 REM------------------------------
3997 REM---------VERIFICATION DU COUP
3998 REM          -------------------
3999 REM
4000 DOKE$306,65535
4010 S=0:FORK=1TO8
4020 D=DR(K):CC=CS+D:S1=0
4030 IFMU(CC)<>ADTHENGOTO4120
4040 S1=S1+1:CC=CC+D
4050 IFMU(CC)=ADTHEN4040
4060 IFMU(CC)<>TRTHENGOTO4120
4070 S=S+S1
4080 IFSF<>1THENGOTO4120
4090 CC=CS:FORK1=0TOS1
4100 MU(CC)=TR:CC=CC+D
4110 NEXTK1
4120 NEXTK
4130 DOKE$306,10000:RETURN
4995 REM
4996 REM------------------------------
4997 REM---------AFFICHAGE DU JEU----
4998 REM          ---------------
4999 REM
5000 DOKE$306,65535:BB=0:POKE$26A,10
5010 PRINT@3,2;V$;:PRINT@6,3;"A B C D E
F G H ¦";:PRINT@22,2;"¦";
5020 PRINT@23,3;CH$;"T";CH$;"GOTHELL'AT
MOS";
5030 PRINT@3,3;V$;:PRINT@39,3;V$;
5040 FORZ=1TO8:Z1=Z*2:Z1=Z1+2:PRINT@3,Z
1;V$;CHR$(48+Z);
5050 PRINT@21,Z1;CH$;"@¦";:PRINT@22,Z1+
1;"¦";
5060 PRINT@39,Z1;V$;
5070 PRINT@3,Z1+1;V$;:IFZ<>1THENIFZ<8TH
ENPRINT@39,Z1+1;V$;
5080 IFZ=1THENPRINT@23,Z1;CH$;"T ";CHR$
(96);" B. Mistral";
5090 IFZ=2THENPRINT@23,Z1;N$;CH$;"G";:P
RINT@23,Z1+1;N$;CH$;"G";
5100 IFZ=3THENPRINT@23,Z1;N$;CH$;"G";:P
RINT@23,Z1+1;N$;CH$;"G";
5110 IFZ=4THENPRINT@23,Z1+1;CH$;"R";CH$
;"  R= Regles";
5120 IFZ=5THENPRINT@23,Z1;CH$;"R";CH$;"
 CC= Couleurs";
5130 IFZ=5THENPRINT@23,Z1+1;CH$;"R";CH$
;"  I= Inversion";
5140 IFZ=6THENPRINT@23,Z1;CH$;"R";CH$;"
  P= Passe";
5150 IFZ=6THENPRINT@23,Z1+1;CH$;"R";CH$
;" AB= Abandon";:PRINT@23,Z1+1;CH$;"R";
5160 IFZ=7THENPRINT@23,Z1;CH$;"R";CH$;"
  N= Niveau";:PRINT@23,Z1+1;CH$;"R";
5170 IFZ=8THENPRINT@23,Z1;CH$;"Q";CH$;"
G NIVEAU =";NN;
5180 NEXTZ
5995 REM
5996 REM------------------------------
5997 REM---------MISE A JOUR DAMIER--
5998 REM          -----------------
5999 REM
6000 PRINT@30,0;T;N$
6010 FORZ=1TO8
6020 Y1=Z*2+2
6030 FORY=10TO80STEP10
6040 X1=(2*(Y/10))+3:CS=Y+Z
6050 NU=MU(CS)*2:NU=NU+1:BB=BB+1
6060 IFBB=19THENPRINT" ";
6070 PRINT@X1,Y1;CH$;MID$(AF$,NU,2);
6080 NEXTY
6090 NEXTZ
6100 PRINT@37,8;"";
6110 DOKE$306,10000:POKE$26A,3
6120 RETURN
6995 REM
6996 REM------------------------------
6997 REM---------CHOIX DE LA COULEUR-
6998 REM          -----------------
6999 REM
7000 MJ=M:M=J:J=MJ:JO=PJ:PJ=PO:PO=JO
7010 IFJ=NRTHENPRINT@4,0;CH$;"FTu as le
s  NOIRS"
7020 IFJ=BLTHENPRINT@4,0;CH$;"FTu as le
s BLANCS"
7030 PRINT@24,7;CH$;"                ";
7040 IFC$="CC"THEN1030ELSEGOTO1250
8995 REM
8996 REM------------------------------
8997 REM----------NIVEAU 2----------
8998 REM           --------
8999 REM
9000 IFCS<>11THEN9100
9010 IFMU(CS)=MTHENVL(12)=90:VL(21)=90:
VL(22)=60:GOTO9390
9020 IFMU(CS)=JTHENVL(12)=-15:VL(21)=-1
5:VL(22)=-20:GOTO9390
9030 IFMU(13)=VDTHENVL(12)=-30
9040 IFMU(31)=VDTHENVL(21)=-30
9050 IFMU(33)=VDTHENVL(22)=-40
9060 IFMU(13)THENVL(12)=-50:IFNN=3THENI
M=13:IV=12:HV=1:GOSUB10000
9070 IFMU(31)THENVL(21)=-50:IFNN=3THENI
M=31:IV=21:HV=10:GOSUB10000
9080 IFMU(33)THENVL(22)=-80:IFNN=3THENI
M=33:IV=22:HV=11:GOSUB10000
9090 GOTO9390
9100 IFCS<>18THEN9200
9110 IFMU(CS)=MTHENVL(17)=90:VL(28)=90:
VL(27)=60:GOTO9390
```

```
 9120 IFMU(CS)=JTHENVL(17)=-15:VL(28)=-1
5:VL(27)=-20:GOTO9390
 9130 IFMU(16)=VDTHENVL(17)=-30
 9140 IFMU(38)=VDTHENVL(28)=-30
 9150 IFMU(36)=VDTHENVL(27)=-40
 9160 IFMU(16)THENVL(17)=-50:IFNN=3THENI
M=16:IV=17:HV=-1:GOSUB10000
 9170 IFMU(38)THENVL(28)=-50:IFNN=3THENI
M=38:IV=28:HV=10:GOSUB10000
 9180 IFMU(36)THENVL(27)=-80:IFNN=3THENI
M=36:IV=27:HV=9:GOSUB10000
 9190 GOTO9390
 9200 IFCS<>81THEN9300
 9210 IFMU(CS)=MTHENVL(71)=90:VL(82)=90:
VL(72)=60:GOTO9390
 9220 IFMU(CS)=JTHENVL(71)=-15:VL(82)=-1
5:VL(72)=-20:GOTO9390
 9230 IFMU(61)=VDTHENVL(71)=-30
 9240 IFMU(83)=VDTHENVL(82)=-30
 9250 IFMU(63)=VDTHENVL(72)=-40
 9260 IFMU(61)THENVL(71)=-50:IFNN=3THENI
M=61:IV=71:HV=-10:GOSUB10000
 9270 IFMU(83)THENVL(82)=-50:IFNN=3THENI
M=83:IV=82:HV=1:GOSUB10000
 9280 IFMU(63)THENVL(72)=-80:IFNN=3THENI
M=63:IV=72:HV=-9:GOSUB10000
 9290 GOTO9390
 9300 IFCS<>88THEN9390
 9310 IFMU(CS)=MTHENVL(87)=90:VL(78)=90:
VL(77)=60:GOTO9390
 9320 IFMU(CS)=JTHENVL(87)=-15:VL(78)=-1
5:VL(77)=-20:GOTO9390
 9330 IFMU(86)=VDTHENVL(87)=-30
 9340 IFMU(68)=VDTHENVL(78)=-30
 9350 IFMU(66)=VDTHENVL(77)=-40
 9360 IFMU(86)THENVL(87)=-50:IFNN=3THENI
M=86:IV=87:HV=-1:GOSUB10000
 9370 IFMU(68)THENVL(78)=-50:IFNN=3THENI
M=68:IV=78:HV=-10:GOSUB10000
 9380 IFMU(66)THENVL(77)=-80:IFNN=3THENI
M=66:IV=77:HV=-11:GOSUB10000
 9390 RETURN
 9995 REM
 9996 REM-----------------------------
 9997 REM----------NIVEAU 3----------
 9998 REM           --------
 9999 REM
 10000 J1=0:J2=0
 10010 FORJ3=1TO5
 10020 A(J3)=MU(IM+HV*J3)
 10030 IFA(J3)=0THENJ2=1
 10040 NEXTJ3
 10050 IFJ2=1THEN10110
 10060 FORJ3=1TO4
 10070 IFA(J3)=MANDA(J3+1)<>MTHENJ1=1
 10080 NEXTJ3
 10090 IFJ1=1THEN10110
 10100 IFA(5)=MTHENVL(IV)=60
 10110 RETURN
 10500 KK=KK+1:IFKK>1THEN10590
 10510 FORII=11TO81STEP10
 10520 VL(II)=VL(II)*3:VL(II+1)=VL(II+1)
*3
 10530 VL(II+2)=VL(II+2)*3
 10540 NEXTII
 10550 FORII=64TO68
 10560 VL(II)=VL(II)*3:VL(II+10)=VL(II+1
0)*3
 10570 VL(II+20)=VL(II+20)*3
 10580 NEXTII
 10590 RETURN
 10995 REM
 10996 REM-----------------------------
 10997 REM---------CHOIX DU NIVEAU----
 10998 REM           --------------
 10999 REM
 11000 PRINT@24,7;CH$;"CNiveau 1a3 :";
 11010 GETNN
 11020 IFNN<1ORNN>3THEN11000
 11030 GOTO1000
 14995 REM
 14996 REM-----------------------------
 14997 REM---------REGLES-------------
 14998 REM           ------
 14999 REM
 15000 CLS:INK6:PRINT"OTHELLO : REGLES D
U JEU"
 15010 PRINT"------- ":PRINT
 15020 PRINT"LE JEU D'OTHELLO SE JOUE A
DEUX."
 15030 PRINT"Chacun choisit une couleur,
 noir ou"
 15040 PRINT"blanc.":PRINT
 15050 PRINT"Les deux joueurs decident q
ui sera le"
 15060 PRINT"premier a jouer,soit d'un c
ommun"
 15070 PRINT"accord ou par tirage au sor
t."
 15080 PRINT:PRINT"Chaque joueur pose un
 seul pion sur"
 15090 PRINT"le plateau a tour de role.L
e pion "
 15100 PRINT"doit etre pose de facon a E
NTOURER un"
 15110 PRINT"ou plusieurs pions adverses
, pour"
 15120 PRINT"permettre de les RETOURNER
apres"
 15130 PRINT"avoir joue.":PRINT
 15140 PRINT"Un joueur doit TOUJOURS ENT
OURER et"
 15150 PRINT"RETOURNER au MOINS UN PION
ADVERSE"
 15160 PRINT"a CHAQUE TOUR de JEU. S'il
ne peut "
 15170 PRINT"pas entourer et retourner,
il PERD"
 15180 PRINT"SON TOUR.":PRINT
 15190 PRINT:PRINT"TAPE SUR UNE TOUCHE P
OUR LA SUITE";:GETX$
 15200 CLS:PRINT"OTHELLO : REGLES DU JEU
"
 15210 PRINT"------- ":PRINT
 15220 PRINT"Un pion peut entourer une o
u "
 15230 PRINT"plusieurs rangees de pions
adverses"
 15240 PRINT"en un seul tour de jeu. Une
 rangee"
 15250 PRINT"se compose d'un ou plusieur
s pions de"
 15260 PRINT"la meme couleur, disposes e
n une "
 15265 PRINT"ligne droite,horizontale, v
erticale"
 15270 PRINT"ou diagonale. (Theoriquemen
t, il est"
 15280 PRINT"possible d'entourer huit ra
ngees d'un"
 15290 PRINT"seul coup !).":PRINT
 15300 PRINT"Les pions adverses ne peuve
nt etre "
 15310 PRINT"retournes qu'aussitot apres
 avoir "
 15320 PRINT"valablement joue un pion.":
PRINT
 15330 PRINT"La partie est terminee lors
que le "
 15340 PRINT"damier est entierement reco
uvert ,ou"
 15350 PRINT"bien lorsque personne ne pe
ut plus"
 15360 PRINT"entourer de pions adverses,
ou que "
 15370 PRINT"tous les pions sont de la m
eme"
 15380 PRINT"couleur. Le joueur qui a le
 plus de"
 15390 PRINT"pions a sa couleur a gagne
la partie.":PRINT
 15400 PRINT"TAPE SUR UNE TOUCHE POUR CO
NTINUER";:GETX$
 15410 CLS:INK0
 15420 IFJ=NRTHENPRINT@4,0;CH$;"FTu as l
es  NOIRS";CH$;"H"
 15430 IFJ=BLTHENPRINT@4,0;CH$;"FTu as l
es BLANCS" ;CH$;"H"
 15440 GOTO1000
 19995 REM
 19996 REM-----------------------------
 19997 REM---------FIN DE PARTIE------
 19998 REM           ------------
 19999 REM
 20000 GOSUB5000
 20010 PRINT@3,20;CH$;"FTu as";PJ;"PIONS
et moi";PO:PRINT
 20020 IFC$="AB"THEN20060
 20030 IFPJ<POTHENPRINTCH$;"AJE GAGNE ."
:PRINT:GOTO20060
 20040 IFPJ=POTHENPRINT"PARTIE NULLE .":
PRINT:GOTO20060
 20050 PRINTCH$;"ABRAVO !! TU GAGNE .":P
RINT
 20060 PRINTCH$;"FUne autre partie ? (OU
I=1) :";
 20070 GETZZ$
 20080 IFZZ$="1"THENRUN
 20090 CLS:INK7:STOP
```

ORIC

LE « BIN » ERRE

Ah, ce Télestrat, en a-t-on parlé et reparlé depuis plusieurs mois. On sait à quoi il ressemble au-dehors. On peut l'acheter maintenant dans les magasins. Nous vous promettons un banc d'essai dès qu'Eureka nous donnera le feu vert.
Le serveur Oric (tél 42-81-22-72), qui répondait déjà aux questions concernant les tarifs, le catalogue, les ficelles... fait désormais une démonstration des capacités du Télestrat. Il s'agit plutôt d'une auto-démonstration puisque le serveur est dirigé par un Télestrat.

Nouvelles :
D'après Euréka, Pascal Cusset, nouvelle recrue de cette société a des chances de devenir à une échelle moindre le nouveau Steve Wozsniack dans la catégorie serveurs. C'est lui qui a en grande partie élaboré le programme Télématic, et à ce titre est chargé de la promotion du matériel Oric, de son assistance téléphonique pour les revendeurs, qui risquent d'être nombreux.

CHEZ LE LIBRAIRE

Programmer en langage machine sur Oric-Atmos et Oric 1, chez Cedic/Nathan, par Bruce Smith, permet, à travers des exemples simples, d'écrire des routines en langage machine, de les stocker, de les exécuter et de les utiliser dans des programmes Basic. Prix : 95 F.

BONNES FICELLES

Dans l'avant dernier numéro, je vous proposais deux routines : l'une convertissait l'hexadécimal, l'autre le binaire. Malheureusement, – mea culpa, mea maxima culpa – elles n'étaient guère pratiques d'emploi. Martyrisé par ma conscience implacable, je vous livre la routine qui m'a torturé l'esprit pendant deux semaines.

Ce programme ajoute une fonction au Basic de votre Oric. BIN (Adresse) permet de connaître la valeur en binaire à la case mémoire Adresse. Il existe cependant quelques restrictions : l'adresse doit forcément compter 4 caractères (si ce n'est pas le cas, les caractères manquants seront considérés comme des zéros), l'adresse doit être en hexadécimal, et l'on ne peut utiliser BIN qu'en mode direct.

Pour ne pas avoir à utiliser le «!», à chaque interruption la routine vérifie qu'on n'a pas tapé BIN : dès qu'en (#) 208, on registre la valeur (#) AF (qui prévient de l'appui de Return), la routine lit le buffer (de # 35 à # 83). Si l'on a entré BIN, l'Oric range les valeurs entre parenthèses de # 45C à # 45 F (45C prend pour valeur le premier chiffre, # 45D le deuxième..), ensuite ces chiffres sont groupés par deux là où commence la routine d'il y a deux mois.
Avant de pouvoir utiliser librement votre routine, n'oubliez pas de faire POKE # 245, # 1FFC, et de ranger à partir de l'adresse # 450 les codes ASCII de BIN(.

Détails du programme :
ligne 1FFC à 2000 : les variables x, y et a sont empilées pour qu'après l'exécution du programme, l'interpréteur retrouve leurs valeurs initiales.
ligne 2000 à 2008 : si la touche return a été frappée, on continue, sinon on va à la routine de dépilement.
ligne 200C à 202A : si l'interpréteur trouve les caractères BIN(, il passe à la suite, sinon il va à la routine de dépilement avec en plus des instructions pour faire croire au buffer qu'on n'a rien entré.
Ligne 202 E à 204F : l'ordinateur transcrit les codes ASCII des lettres en chiffres.
Ligne 2051 à 2060 : les deux octets sont transcrits dans la routine mémoire.
Ligne 2062 à 2096 : routine de conversion binaire.
Ligne 2098 à la fin : on remet les pointeurs en place.
Pour ceux qui ne possèdent pas de moniteur, il faut faire un programme qui mette en mémoire les codes hexadécimaux précisés sur le listing.

```
11FFC-20A4
1FFC:   48          PHA
1FFD:   98          TYA
1FFE:   48          PHA
1FFF:   8A          TXA
2000:   48          PHA
2001:   AE 08 02    LDX $0208
2004:   E0 AF       CPX #$AF
2006:   F0 04       BEQ $200C
2008:   4C 9C 20    JMP $209C
200B:   EA          NOP
200C:   A2 00       LDX #$00
200E:   BD 50 04    LDA $0450,X
2011:   D5 35       CMP $35,X
2013:   D0 F3       BNE $2008
2015:   E8          INX
2016:   C9 28       CMP #$28
2018:   D0 F4       BNE $200E
201A:   20 2F 20    JSR $202F
201D:   A2 02       LDX #$02
201F:   20 51 20    JSR $2051
2022:   A2 00       LDX #$00
2024:   20 51 20    JSR $2051
2027:   20 62 20    JSR $2062
202A:   4C 98 20    JMP $2098
202D:   EA          NOP
202E:   E8          INX
202F:   B5 35       LDA $35,X
2031:   A0 2F       LDY #$2F
2033:   C9 3A       CMP #$3A
2035:   30 03       BMI $203A
2037:   A0 36       LDY #$36
2039:   18          CLC
203A:   8C 3E 20    STY $203E
203D:   E9 36       SBC #$36
203F:   8D 57 04    STA $0457
2042:   EE 40 20    INC $2040
2045:   E8          INX
2046:   E0 0B       CPX #$0B
2048:   D0 E5       BNE $202F
204A:   A2 57       LDX #$57
204C:   8E 40 20    STX $2040
204F:   60          RTS
2050:   EA          NOP
2051:   BD 57 04    LDA $0457,X
2054:   0A          ASL
2055:   0A          ASL
2056:   0A          ASL
2057:   0A          ASL
2058:   E8          INX
2059:   7D 57 04    ADC $0457,X
205C:   9D 5B 04    STA $045B,X
205F:   18          CLC
2060:   60          RTS
2061:   EA          NOP
2062:   A6 13       LDX $13
2064:   8E 91 20    STX $2091
2067:   A5 12       LDA $12
2069:   69 03       ADC #$03
206B:   90 04       BCC $2071
206D:   18          CLC
206E:   EE 91 20    INC $2091
2071:   8D 90 20    STA $2090
2074:   AE 5C 04    LDX $045C
2077:   8E 84 20    STX $2084
207A:   AE 5E 04    LDX $045E
207D:   8E 83 20    STX $2083
2080:   A2 08       LDX #$08
2082:   AD FF FF    LDA $FFFF
2085:   4A          LSR
2086:   48          PHA
2087:   90 02       BCC $208B
2089:   A9 31       LDA #$31
208B:   B0 02       BCS $208F
208D:   A9 30       LDA #$30
208F:   9D B3 BD    STA $BDB3,X
2092:   68          PLA
2093:   CA          DEX
2094:   D0 EF       BNE $2085
2096:   60          RTS
2097:   EA          NOP
2098:   A2 00       LDX #$00
209A:   86 35       STX $35
209C:   68          PLA
209D:   AA          TAX
209E:   68          PLA
209F:   A8          TAY
20A0:   68          PLA
20A1:   4C 22 EE    JMP $EE22
```

Guillaume Murat

JEUX

STADES EN FOLIE...

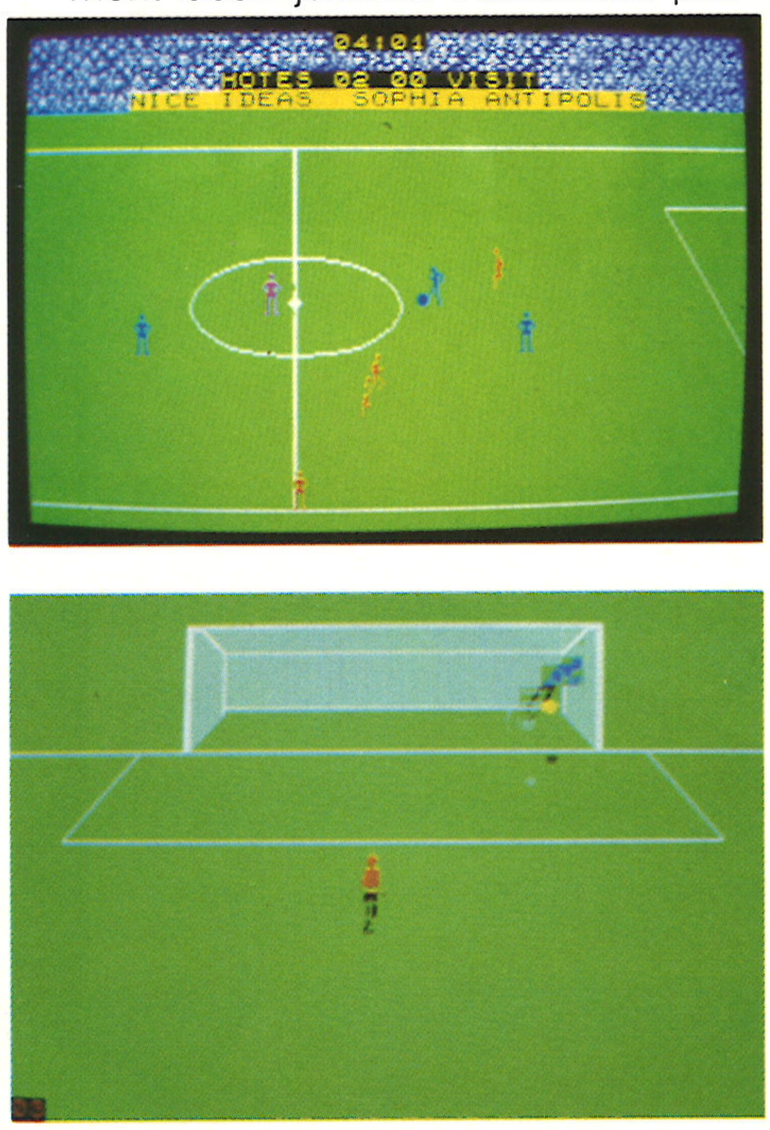
Roland-Garros, Wimbledon, le Tour de France et enfin la Coupe du monde. Deux mois fous pendant lesquels Noah, Platini et Hineau batailleront ferme pour garder leurs premières places face aux Leconte, Fignon et autres Papin. Voici des logiciels pour battre ces stars.

WORLD CUP CARNIVAL

(C64 / 128, CPC, Spectrum)

Ces lignes sont écrites trois jours avant le match d'ouverture du Mundial. Vous les lisez alors qu'un nouveau titre a été décerné. *World Cup Carnival* est régi par les mêmes règles et les mêmes phases de jeu que les précédents logiciels de football. Un petit plus, cependant, avec un mode d'entraînement et un tournoi. Plein de petits cadeaux dans le coffret de *World Cup Carnival :* un tableau des matchs, des petits drapeaux auto-collants des différentes nations, un mini « digest » des records de toutes les coupes du monde et enfin un écusson à coudre sur vos blousons ! Huit joueurs peuvent prendre par au tournoi et choisir leur équipe. Pendant l'épreuve de tirs au but, le joueur est, au choix, tireur ou gardien de but. Le mode d'entraînement consiste à garder le ballon en l'air le plus longtemps possible, grâce aux têtes, contrôle du genou ou du pied. Tous les déplacements s'effectuent aussi bien au clavier qu'avec la manette de jeu. Edité par US Gold, 160 F. Vu chez Ultima.

MSX et Thomson possèdent également leurs équipes de football *(Football).* Comme dans *World Cup Carnival,* des tirs au but et un match sont proposés. Ce n'est pas un tournoi, seulement deux joueurs s'affrontent pendant des rencontres qui peuvent durer un quart d'heure à quarante-cinq minutes (horloge programmable). Un joueur bousculé tombe. Malheureusement *Football* ignore les lignes de touche, le ballon rebondit sur les bords du terrain. Edité par Nice Ideas, 150 F.



Football

Roland-Garros est maintenant désert. Becker, Lendl, Noah et tous les autres ont traversé le Channel pour de nouvelles joutes dans l'arène de Wimbledon. Voici les principaux logiciels de tennis à posséder pour leur renvoyer la balle.

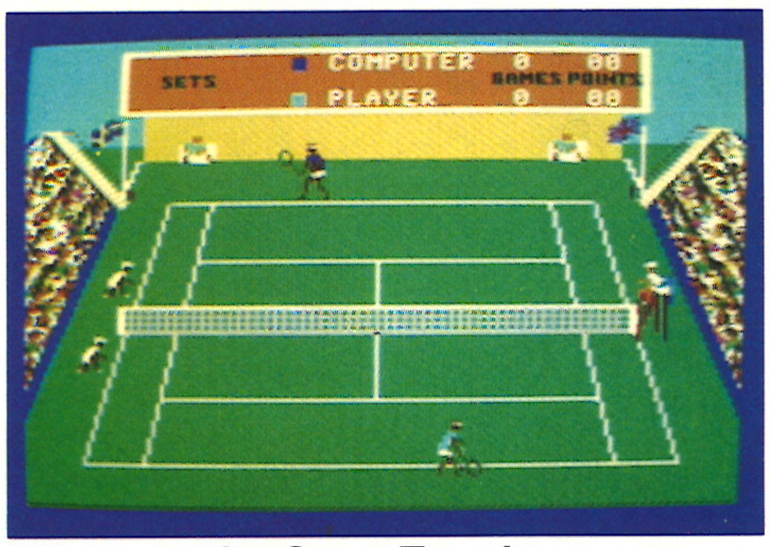
TENNIS 3D

(Amstrad, Thomson, Oric)

Ce logiciel propose trois surfaces différentes : synthétique, gazon, terre battue. Les parties se jouent seul contre l'ordinateur, ou à deux. Lobs, passing-shots, revers, smatchs, coups-droits sont les armes du tennisman accompli. Les ramasseurs de balles s'activent. L'ambiance d'un tournoi du grand Schelem est bien recréée. Edité par Loriciels, 140 F.

Tennis 3D

Pour Thomson encore (M05 et T07-70) avec *Super Tennis.* Adaptation du logiciel américain *Balle de match* (Commodore), *Super Tennis* présente les mêmes qualités que *Tennis 3D,* avec une vision globale du terrain : spectateurs sur les bords et tableau d'affichage au fond du court. Edité par Answare, 150 F.



On Court Tennis

Les MSX ne restent pas sur la touche. *Tennis* offre bien sûr la possibilité de jouer seul ou à deux, mais aussi en double contre l'ordinateur ! Le jeu manque un peu de subtilité. Lobs, smatchs et lifts sont absents. Edité par Konami, 210 F.

Match Point

Une grande quantité de logiciels dédiés à ce sport couvre toute la gamme des micros (*One Tennis Court, Match Point* pour Commodore et Atari,). Jusqu'au *Tennis* pour Exelvision qui parle en français !

Soccer

Un football sur Commodore. C'est un ancêtre, mais il a de beaux restes ! *Soccer* propose un simple match. Lors de touches, un footballeur effectue la remise en jeu. Idem pour les corners et les sorties de but. A la fin de chaque match, on remet une coupe au vainqueur. La conduite des personnages est facilitée par une animation de qualité. Edité par Commodore (cartouche), 150 F.

TOUR DE FRANCE

Il y a un an à la même époque Activision proposait *Tour de France* pour Commodore 64 (140 F). Hineau gagnait la grande boucle pour la cinquième fois, alors que Laurent Fignon, précédent vainqueur (83, 84), profitait de sa convalescence pour découvrir ce logiciel et s'entraîner. Le Tour 86 sera la dernière confrontation de ces deux champions cyclistes et dernier tour de notre « blaireau » national. Immiscez-vous au sein du peloton. *Tour de France* n'a pas pris beaucoup de rides. Ce logiciel possède une particularité encore assez peu répandue : tout au long du parcours, des panneaux publicitaires vantent les mérites de marques connues !